



# Liens avec le socle commun

Extraits du projet de programme pour le cycle 3 – Avril 2015  
Conseil supérieur des programmes

## LES SPÉCIFICITÉS DU CYCLE 3

Les élèves se familiarisent avec différentes sources documentaires, apprennent à chercher des informations et à interroger l'origine et la pertinence de ces informations dans l'univers du numérique. Le traitement et l'appropriation de ces informations font l'objet d'un apprentissage spécifique, en lien avec le développement des compétences de lecture et d'écriture.

## CONTRIBUTIONS ESSENTIELLES DES DISCIPLINES AU SOCLE COMMUN

### Domaine 2 - Les méthodes et outils pour apprendre

Tous les champs disciplinaires doivent apprendre aux élèves à organiser leur travail pour améliorer l'efficacité des apprentissages. Elles doivent également contribuer à faire acquérir la capacité de coopérer en développant le travail en groupe et le travail collaboratif à l'aide des outils numériques, ainsi que la capacité de réaliser des projets.

Dans tous les champs disciplinaires, en fonction des besoins, mais en **histoire-géographie** et en **sciences** en particulier, les élèves se familiarisent avec différentes sources documentaires, apprennent à chercher des informations et à interroger l'origine et la pertinence de ces informations dans l'univers du numérique. En **français**, le traitement et l'appropriation de ces informations font l'objet d'un apprentissage spécifique, en lien avec le développement des compétences de lecture et d'écriture. En classe de 6<sup>ème</sup>, l'élève découvre le fonctionnement du centre de documentation et d'information. Il intervient pour faire connaître les différents modes d'organisation de l'information (clés du livre documentaire, bases de données, arborescence d'un site) et une méthode simple de recherche d'informations.

La maîtrise des techniques et la connaissance des règles des outils numériques se construisent notamment à travers l'enseignement des **sciences et de la technologie** où les élèves apprennent à connaître l'organisation d'un environnement numérique et à utiliser différents périphériques ainsi que des logiciels de traitement de données numériques (images, textes, sons...). En **mathématiques**, ils apprennent à utiliser des logiciels de calculs et d'initiation à la programmation. Dans le domaine des **arts**, ils sont conduits à intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique et à manipuler des objets sonores à l'aide d'outils informatiques simples. En **langue vivante**, le recours aux outils numériques permet d'accroître l'exposition à une langue vivante authentique. En **français**, ils apprennent à utiliser des outils d'écriture (traitements de texte, correcteurs orthographiques, dictionnaires en ligne) et à produire un document intégrant du son et de l'image.



## FRANÇAIS

### Langage oral

Composantes de la compétence	Connaissances associées	Méthodes, démarches, outils
Écouter, dire, oraliser	Discrimination orale (phonèmes, syllabes, accents, segmentation, etc.) Prosodie (débit, rythme, ton, accentuation, souffle, etc.)	- Pratiques de jeux d'écoute, de jeux vocaux. - Utilisation des enregistreurs numériques, logiciels dédiés.

## LANGUES VIVANTES

### Activité langagière : ÉCOUTER ET COMPRENDRE

Composantes de la compétence	Méthodes, démarches, outils
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre l'ensemble des consignes utilisées en classe</li> <li>- Suivre les instructions données</li> <li>- Comprendre des mots familiers et des expressions courantes</li> <li>- Suivre le fil d'une histoire simple</li> <li>- Identifier le sujet d'un message oral de courte durée</li> </ul>	L'élève prend l'habitude d'utiliser des supports et outils numériques (fichiers mp3, mp4, écrans...).

### Activité langagière : LIRE ET COMPRENDRE

Composantes de la compétence	Méthodes, démarches, outils
Comprendre des textes courts et simples accompagnés d'un document visuel, en s'appuyant sur des éléments connus	L'élève prend l'habitude d'utiliser des supports et outils numériques (pages web, écrans...).

### Activité langagière : PARLER EN CONTINU

Composantes de la compétence	Méthodes, démarches, outils
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reproduire un modèle oral</li> <li>- Lire à haute voix</li> <li>- Se présenter oralement et présenter les autres</li> <li>- Décrire son environnement quotidien</li> <li>- Raconter une histoire courte à l'aide de supports visuels</li> <li>- Faire une brève annonce en situant l'événement dans le temps et l'espace</li> </ul>	L'élève prend l'habitude de s'enregistrer sur un support numérique (audio ou vidéo).



### Activité langagière : ÉCRIRE

Composantes de la compétence	Méthodes, démarches, outils
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Copier des mots isolés et des textes courts</li> <li>- Ecrire sous la dictée des expressions connues</li> <li>- Renseigner un questionnaire</li> <li>- Produire de manière autonome quelques phrases sur soi-même, les autres, des personnages réels ou imaginaires</li> <li>- Décrire des objets, des lieux</li> <li>- Raconter succinctement des expériences vécues ou imaginées</li> <li>- Rédiger un courrier court et simple, en référence à des modèles (message électronique, carte postale, lettre).</li> </ul>	<p>L'élève prend l'habitude d'écrire à l'aide d'un <b>clavier</b> adapté à la langue étudiée.</p>

## ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES

### Arts plastiques et visuels

Quatre grandes entrées organisent cet enseignement au cycle 3 : la représentation ; la fabrication ; la matérialité ; la présentation. Elles sont explorées à partir de notions récurrentes (forme, espace, lumière, couleur, matière, corps, support, outil, temps), en mobilisant les pratiques graphiques et picturales, sculpturales et architecturales, de la photographie, de la vidéo et de la **création numérique** pour développer chez l'élève des habiletés à fabriquer, représenter, mener un projet et s'exprimer sur son travail ou sur une œuvre.

Niveau de maîtrise attendu en fin de cycle 3	Situations, démarches, et outils pour l'élève
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Fabriquer, représenter</b> et donner à voir, avec des langages plastiques et en exploitant les qualités expressives des outils, des matériaux et des supports</li> <li>- Intégrer l'usage des <b>outils informatiques</b> de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.</li> <li>- Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation du projet artistique dans lequel l'élève est engagé.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dessiner pour observer son environnement ou une œuvre, préfigurer son projet ou donner forme.</li> <li>- Utiliser la <b>photographie</b>, notamment <b>numérique</b>, et intervenir sur les images pour en modifier le sens par le collage, le dessin ou la peinture et les <b>outils numériques</b>.</li> <li>- Reproduire une image par différents procédés (calque, carbone, photocopieuse...), superposer, insérer des images</li> <li>- Organiser plusieurs images ou objets pour construire un récit.</li> </ul>



## Éducation musicale

	Composantes de la compétence	Situations, démarches, outils
Chanter et interpréter	Expérimenter avec la voix et des outils numériques simples, les paramètres du son.	Utiliser l'enregistrement numérique pour améliorer les productions.
Explorer, imaginer et créer	Manipuler des objets sonores à l'aide d'outils numériques appropriés.	Utilisation d'outils numériques pour l'enregistrement et le traitement du son.

## Histoire des arts

L'enseignement de l'histoire des arts s'appuie sur le patrimoine, tant local que national et international, en exploitant notamment les ressources numériques.

Pour décrire une œuvre :

- Travail collaboratif en vue d'une présentation commune, éventuellement scénographiée ou appuyée sur des supports numériques.
- Manipulation et modélisation de formes (picturales, architecturales, musicales et matériaux) à l'aide d'outils de modélisation numériques.

## MATHÉMATIQUES

Des outils numériques sont progressivement introduits. Ainsi, l'usage de logiciels de calcul et de numération permet d'approfondir les connaissances des propriétés des nombres et des opérations comme d'accroître la maîtrise de certaines techniques de calculs. De même, des activités géométriques peuvent être l'occasion d'amener les élèves à utiliser différents supports et matériels : papier/crayon, mais aussi logiciels de géométrie dynamique, d'initiation à la programmation ou logiciels de visualisation de cartes, de plans. Dans ces deux derniers cas, il s'agira d'une première fréquentation.

### Repères de progressivité – Espace et Géométrie

#### À propos des connaissances spatiales

Tout au long du cycle, les apprentissages spatiaux se réaliseront à partir de problèmes de localisation, de repérage et de déplacement d'objets dans des espaces réels, matérialisés (plans, cartes...) ou numériques (notamment en ayant recours à des logiciels de géométrie dynamique ou d'initiation à la programmation).



### À propos du numérique

Au cycle 3, une initiation à la programmation sera faite à l'occasion notamment d'activités de repérage ou de déplacement, ou d'activités géométriques.

Au CM1, on réservera l'usage de logiciels de géométrie dynamique à des fins d'apprentissage manipulatoires (à travers la visualisation de constructions instrumentées) et de validation des constructions de figures planes. A partir du CM2, leur usage progressif pour effectuer des constructions, familiarisera les élèves avec les représentations en perspective cavalière et avec la notion de conservation des propriétés. En particulier, en lien avec l'étude de la proportionnalité (domaine des nombres et calculs), on fera réaliser des agrandissements et réductions de figures planes.

## HISTOIRE ET GÉOGRAPHIE

### Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques

Démarches pour apprendre, outils et supports : utiliser des cartes à différentes échelles, des photographies de paysages ou de lieux, les outils numériques mettant en œuvre des compétences spatiales, le lexique relatif à la localisation et à la situation des lieux et des espaces.

### S'informer dans le monde du numérique

1. Identifier la ressource numérique utilisée. 2. Trouver et sélectionner des informations dans une ressource numérique.

Composantes de la compétence	Démarches pour apprendre, outils et supports
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître différents systèmes d'information, les utiliser.</li> <li>- Trouver, sélectionner et exploiter des informations.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir la diversité des ressources numériques dans les champs disciplinaires.</li> <li>- Chercher des informations dans des ressources numériques sélectionnées par l'enseignant, utiliser des moteurs de recherche, vérifier l'origine des informations et leur pertinence.</li> <li>- Utiliser des dictionnaires et des encyclopédies en ligne, des sites et des réseaux sélectionnés par l'enseignant, des manuels numériques, des systèmes d'information géographique.</li> </ul>
<b>Repères de progressivité</b>	
L'étayage de l'enseignant reste essentiel tout au long du cycle 3, l'enseignant veille à étendre progressivement le champ des ressources numériques explorées par l'élève.	



### Coopérer et mutualiser

Réaliser une production collective

Composantes de la compétence	Démarches pour apprendre, outils et supports
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Travailler en groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective.</li> <li>- Travailler en commun pour faciliter les apprentissages individuels.</li> </ul>	<p>Mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances. Discuter, expliquer pour défendre ses choix. Organiser son travail dans le cadre d'un groupe, adapter son rythme de travail à celui du groupe.</p> <p>Apprendre à utiliser les outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives.</p>

### Repères annuels de programmation en géographie

	Repères annuels de programmation	Démarches et contenus d'enseignement
CM2	<p style="text-align: center;"><b>Thème 2</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Communiquer d'un bout à l'autre du monde grâce à l'Internet</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un monde de réseaux</li> <li>- Un habitant connecté au monde</li> <li>- Des habitants inégalement connectés dans le monde</li> </ul>	<p>À partir des usages personnels de l'élève de l'Internet et des activités proposées pour construire la compétence « S'informer dans le monde du numérique », on propose à l'élève de réfléchir sur le fonctionnement de ce réseau de réseaux. On découvre les infrastructures matérielles nécessaires au fonctionnement et au développement de l'Internet. Ses usages définissent un nouveau rapport à l'espace et au temps caractérisé par l'immédiateté et la proximité. Ils créent aussi une co-présence et de nouvelles formes de sociabilité. Ils questionnent la citoyenneté. On envisage enfin les inégalités d'accès à l'Internet.</p>



## SCIENCES ET TECHNOLOGIE

Se repérer dans le monde du numérique et utiliser ses outils pour rechercher de l'information et la traiter

Utiliser à bon escient les supports numériques pour proposer des explications ou des solutions à des problèmes d'ordre scientifique ou technologique.

Composantes de la compétence	Démarches, méthodes, outils
Acquérir de l'autonomie dans la gestion de ses recherches	- Trouver et consulter un document répondant à une recherche en suivant les indications données. - Collecter l'information, la mettre en commun, créer une production unique.
Connaître l'organisation d'un environnement numérique	- Utiliser un environnement numérique de travail dans le cadre d'un projet collectif - Comprendre l'organisation matérielle (rôle des périphériques, sens du flux de données).
Utiliser différents périphériques	- Matérialiser une idée. - Mettre en œuvre des moyens de prototypage, de réalisation, de modélisation à travers des applications variées et programmables.